

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Sesui dengan tahapan dari model penelitian yang dipakai, yaitu model pengembangan dari ADDIE, maka pada hasil pengembangan produk awal adalah terdapat 5 tahap, yaitu: (1) *Analysis* (tahap analisis), (2) *Design* (tahap design), (3) *Development* (tahap pengembangan), (4) *Implementation* (tahap implementasi), (5) *Evaluations* (tahap evaluasi).

##### **1. *Analysis* (tahap analisis)**

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran seni budaya khususnya pada materi seni tari di SMA/MA/SMK. Kegiatan yang dilakukan adalah:

##### **a. Menentukan tujuan/ fungsi pembuatan media**

Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung proses pembelajaran di kelas dan wawancara dengan pengajar seni budaya. Mencari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran seni budaya di sekolah. Informasi yang diperoleh antara lain masalah keefektifan penggunaan jam mengajar, ruang praktek dan minat siswa. Sehingga dapat disimpulkan tujuan/ fungsi dari pembuatan media diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

##### **b. Tinjauan Kurikulum 2013 SMA/MA/SMK**

Kegiatan ini dilakukan sebagai pondasi untuk pembuatan produk, serta mencari model pengembangan media yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum seni budaya/ seni budaya di SMA/MA/SMK, membaca

buku pelajaran seni budaya/ seni tari SMA/MA/SMK, mempelajari materi pembelajaran tari nusantara di SMA/MA/SMK, dan mencari informasi mengenai media pembelajaran melalui buku, seminar, dan internet.

**c. Karakteristik umum**

Siswa SMKN 1 Pengasih Kulonprogo kelas X yang diampu oleh Ibu Istiwi, M. Pd, pada mata pelajaran Seni Budaya rata-rata berusia 17 dan 18 tahun. Dari sekian banyak siswa hanya beberapa siswa saja yang memiliki kemampuan menari dengan benar, baik siswa laki-laki maupun siswa perempuan. Namun menurut hasil pengamatan adalah kurangnya waktu siswa untuk belajar seni budaya materi tari dalam bentuk praktik, disamping itu pada semester genap dalam proses pembelajarannya mencakup empat bidang seni dan masing-masing materi tersebut hanya memiliki waktu 5 minggu saja, sedangkan dalam praktik pembelajaran seni 5 minggu tidak mencukupi.

Sekolah SMKN 1 Pengasih Kulonprogo yang notabene berada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada umumnya siswa tidak asing lagi dengan sebuah kesenian dan kebudayaan. Sikap acuh yang terdapat pada siswa mengenai kesenian dan kebudayaan membuat motivasi belajar siswa terhadap seni budaya menurun.

**d. Kompetensi siswa**

Siswa-siswi SMKN 1 Pengasih Kulonprogo pada umumnya memiliki dasar untuk menari tari daerah setempat, selain itu siswa-siswi memiliki sebuah komputer atau laptop di rumah serta mampu mengoperasikan dengan baik.

#### **e. Gaya belajar**

Metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah dan metode praktikum, pada metode ceramah digunakan untuk materi teori seni budaya pada semester ganjil, sedangkan untuk pengaplikasian dari materi yang ada di buku paket menggunakan metode praktikum pada semester genap. Akan tetapi untuk penggunaan metode praktikum hanya 20% saja, dikarenakan fasilitas yang terbatas, sedangkan fasilitas untuk belajar dalam bentuk teori sudah sangat baik karena selain papan tulis dan buku paket, ada beberapa kelas yang menggunakan proyektor dan speaker.

Adanya speaker dan proyektor di dalam kelas mampu membantu siswa untuk mempelajari mata pelajaran seni budaya secara praktik di kelas masing-masing dengan bantuan media pembelajaran interaktif saat ruang praktik digunakan oleh mata pelajaran atau kelas lain. Selain itu media pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik* ini dapat membantu guru saat tidak bisa masuk kelas, karna di dalam muliti media pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik* terdapat video tutorial dan video utuh atau full. Selain membantu guru, multimedia pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik* ini pun dapat membantu siswa-siswi SMKN 1 Pengasih Kulonprogo karna di dalam media interaktif tersebut terdapat video tutorial untuk laki-laki dan vidoe tutorial untuk perempuan, siswa-siswi bisa belajar menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik* dimanapun baik disekolah, di rumah, ataupun saat bermain bersama teman.

## **f. Perencanaan**

Setelah menganalisis kebutuhan untuk penelitian, penelitian ini melakukan sebuah perencanaan sebelum melanjutkan ke tahap *Design*. Yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah mendeskripsikan rancangan materi yang akan dikembangkan dengan alur yaitu pengantar, pembagian gerak pada tari *Dadali Campeurnik*, ruang observasi, proses kreatif eksperimentasi, dan proses pengembangan karya (proses kreatif) tari *Dadali Campeurnik*, sehingga dapat dirincikan sebagai berikut:

### **1) Pengantar**

Gambaran umum objek yang dikembangkan adalah tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik* sebuah tari kreasi (tidak paten) dari daerah Jawa Barat menjadi tari kreasi baru dengan gerak dasar yang dipatenkan. Pijakan dasar tari berkembang menyatukan beberapa dasar gerak tari yang diambil dari beberapa daerah yang ada di nusantara, yaitu gerak dasar tari Jawa, Kalimantan, Sunda, dan Bali.

### **2) Pembagian Gerak pada Tari Dadali Campeurnik**

Tari *Manuk Dadali* yang semula hanya ditarikan oleh penari perempuan saja, melalui proses kreatif oleh koreografer dikembangkan menjadi tari *Dadali Campeurnik* dan menjadi tari berpasangan laki-laki dan perempuan. Adapun untuk gerakan baik gerak tari untuk penari laki-laki dan gerak tari untuk penari perempuan memiliki gerak yang sudah pakem. Jadi jika sewaktu-waktu tari *Dadali Campeurnik* bisa berubah bentuk dari tari berpasangan menjadi tari tunggal (jika yang menarikan hanya penari laki-laki saja ataupun yang menarikan

hanya penari perempuan saja). Jadi pada tari *Manuk Dadali* (tarian aslinya) hanya bisa ditarikan oleh penari perempuan saja berbeda dengan tari *Dadali Campeurnik* (tari hasil proses kreatif dari tari *Manuk Dadali*) dapat ditarikan berpasangan oleh penari laki-laki dan penari perempuan ataupun dapat juga ditarikan secara tunggal oleh penari laki-laki saja atau penari perempuan saja dengan suatu kondisi tertentu.

### **3) Ruang Observasi**

Observasi dilakukan di SMKN 1 Pengasih Kulonprogo, pada saat observasi penelitian ini menemukan fasilitas yang digunakan untuk belajar secara teori maupun belajar secara praktikum. Untuk fasilitas yang digunakan untuk belajar teori adalah papan tulis, speaker aktif, dan lcd proyektor dan fasilitas ini dapat digunakan dengan optimal dalam proses pembelajaran, akan tetapi untuk fasilitas belajar secara praktikum pihak sekolah memiliki sebuah aula namun aula tersebut fungsinya seperti ruang serba guna yang tidak dapat digunakan secara optimal oleh siswa saat akan belajar secara praktikum.

### **4) Proses Kreatif Eksperimentasi**

Proses penciptaan tari *Dadali Campeurnik* dilakukan dari gerak tari, rias tari, dan kostum tari. Gerak tari berdasarkan dari tari *Manuk Dadali* akan tetapi lebih dipertegas lagi detail-detail gerak tari dan ragam gerak tari hingga ekspresi gerak, rias tari untuk penari perempuan menggunakan rias tari cantik sedangkan untuk rias tari penari laki-laki menggunakan rias karakter (burung Garuda) perlambangan dari tari *Dadali Campeurnik* tersebut. Untuk kostum atau busana tari *Dadali Campeurnik* mengambil tema burung Garuda dan dalam pemilihan warna hanya warna-warna yang identik dengan Burung Garuda dan warna-warna

yang melambangkan keceriaan bangsa Indonesia yang memiliki berbagai ragam budaya serta warna perlambangan kejayaan negara Indonesia. Koreografer mencoba berimajinasi secara nyata dan sederhana melihat objek-objek yang menjadi sarana untuk berimajinasi untuk mendapatkan hasil yang optimal dan dapat diterima oleh pelaku seni tari maupun penikmat seni tari.

#### **5) Proses Pengembangan Karya (Proses Kreatif) tari Dadali Campeurnik**

Proses pengembangan karya di mulai dengan ide kemudian proses dan terakhir implementasi. Adapun uraian dari tahapan tersebut adalah:

Ide, koreografer memiliki ide untuk mengembangkan tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik* untuk menjadikan tarian tersebut secara fungsi kedepannya tidak hanya sebagai hiburan masyarakat setempat saja, akan tetapi harapan koreografer tarian tersebut setelah melalui proses kreatif dapat menjadikan sebuah perlambang atau simbol dari tarian nusantara, alasan dipilihnya tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali campeurnik* karena selain Burung Garuda menjadi simbol negara Indonesia, koreografer hanya ingin melengkapi saja yang semula pada tari *Manuk Dadali* hanya ditarikan oleh penari perempuan ketika berkembang menjadi tari *Manuk Dadali* melalui proses kreatif ditarikan oleh penari laki-laki dan penari perempuan karena pada kenyataannya burung Garuda yang menjadi simbol negara Indonesiapun berpasangan atau sejoli.

Tahap berikutnya masuk pada sebuah proses, dalam proses pembuatan gerak baru koreogrfer mengkombinasikan dengan teknik dan pijakan gerak dasar pada tarian-tarian nusantara ini disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa SMKN sederajat yang pada dasarnya bukan penari. Dan yang terakhir

adalah implementasi. Tari *Manuk Dadali* yang berkembang menjadi tari *Dadali Campeurnik* melalui proses kreatif ini ditunjukkan untuk praktikkan oleh siswa SMKN sederajat dengan pijakan dasar tari Bali, Jawa, sunda dan Kalimantan. Implementasi dilakukan di kelas X SMKN 1 Pengasih Kulonprogo.

## **2. Design (tahap design)**

### **a. Design Materi**

Materi pembelajaran yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif SMA/MA/SMK disesuaikan dengan standar kompetensi yang berlaku di sekolah.

Standar Kompetensi : mengapresiasi karya seni tari

Kompetensi dasar :

- 1) Menganalisis konsep, bentuk, teknik, dan nilai estetis dalam ragam gerak tari *Dadali Campeurnik*
- 2) Mengidentifikasi jenis, peran dan perkembangan tari nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
- 3) Meragakan gerak tari *Dadali Campeurnik* berdasarkan konsep, bentuk, teknik, dan nilai estetis sesuai dengan iringan
- 4) Memahami konsep, bentuk, teknik, dan nilai estetis dalam ragam gerak tari *Dadali Campeurnik*

### **b. Design Tampilan**

Pembuatan design tampilan untuk media pembelajaran interaktif mengacu pada design materi, berikut ini adalah design awal tampilan untuk multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik*.

### 1) Halaman Home

Tampilan home, terdapat judul pengembangan media interaktif, logo Universitas Negeri Yogyakarta, tulisan selamat datang dimedia pembelajaran tari, dan tombol masuk dapat dilihat pada gambar 04.

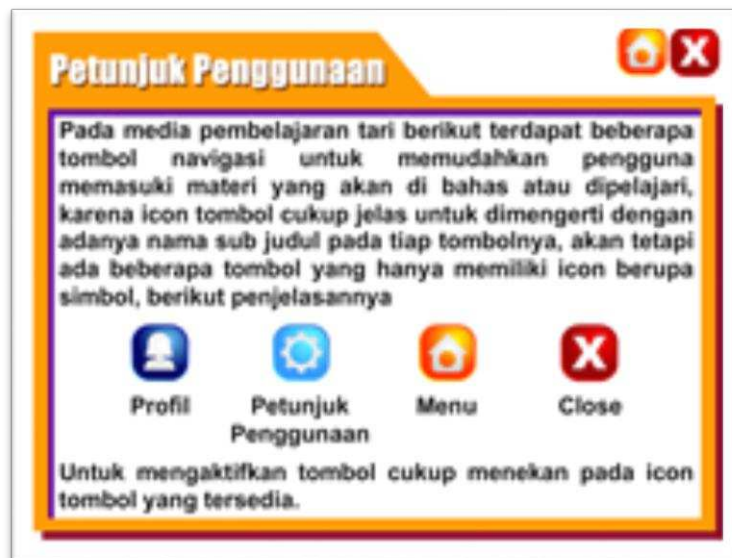


Gambar 04. Menunjukkan tampilan home pada multi media tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

### 2) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk dari multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran seni budaya materi seni tari (tari *Dadali Campeurnik*) berisi penjelasan mengenai fungsi dari masing-masing tombol navigasi yang ada pada multimedia. Penjelasan mengenai fungsi tombol dianggap penting untuk mencegah terjadinya kesalahan saat mengoperasikan multimedia. Dapat dilihat pada gambar 05.





Gambar 05. Menunjukkan tampilan petunjuk penggunaan pada multimedia tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018)

### 3) Halaman Menu

Gambar 06 menunjukkan halaman menu utama dari multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran seni budaya materi seni tari (*Dadali Campeurnik*) berisi animasi tombol menu yang terdiri dari: menu petunjuk, profile, kata pengantar, tujuan, SK & KD, materi, daftar pustaka, tombol navigasi exit.



Gambar 06. Menunjukkan tampilan halaman menu pada multimedia tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

#### 4) Halaman Pengantar

halaman pengantar terdapat uraian tentang seni tari nusantara, dapat dilihat pada gambar 07.



Gambar 07. Menunjukkan tampilan kata pengantar pada multimedia tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

#### 5) Halaman Materi

Halaman menu materi menyajikan teori pengantar, video pembelajaran, lampiran apresiasi, evaluasi, tombol navigasi home dan tombol navigasi exit. Dapat dilihat pada gambar 08.



Gambar 08. Menunjukkan tampilan halaman menu pada multimedia tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

6) Halaman Evaluasi

gambar 09 merupakan tampilan halaman menu evaluasi dengan tampilan *background* biru dan tombol merah bertuliskan evaluasi. Ketika tombol *diclick* akan masuk halaman evaluasi.



Gambar 09. Menunjukkan tampilan evaluasi pada multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Halaman soal memiliki background biru. Halaman soal sebelum revisi berisi 10 soal dan setelah revisi menjadi menjadi 25 soal berbentuk pilihan ganda. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan menekan tombol pilihan a, b, c atau d. Dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Menunjukkan tampilan contoh soal evaluasi pada multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Setelah semua soal terjawab, maka akan muncul halaman nilai yang menunjukkan skor dari latihan soal tersebut. Setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar akan mendapat 10 poin. Jika semua benar akan mendapat nilai 100. Dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Menunjukkan tampilan hasil akhir evaluasi pada multimedia tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

#### 7) Halaman Galeri

Gambar 12 merupakan halaman galeri terdapat beberapa foto-foto penari saat menggunakan kostum tari *Dadali Campeurnik* lengkap yaitu *irah-irahan*, *kalung kace*, *mekak*, *celana*, *sayap*, *gelang sabuk*, *ilat-ilatan*, pada lampiran apresiasi juga terdapat tombol navigasi back, tombol navigasi home, dan tombol navigasi exit.



Gambar 12. Menunjukkan tampilan lampiran apresiasi pada multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

## 8) Halaman Daftar Pustaka

Gambar 13 menunjukkan halaman daftar pustaka pada media interaktif tari *Dadali Campeurnik* terdapat tombol navigasi home dan tombol navigasi exit.



Gambar 13. Menunjukkan tampilan daftar pustaka pada multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

## 9) Halaman Profil

Halaman profil dari multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran seni budaya materi seni tari (tari *Dadali Campeurnik*) berisi identitas pengembang, tombol navigasi home dan tombol navigasi exit. Dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Menunjukkan tampilan profil pengembang media interaktif pada multimedia interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

### **3. *Development* (tahap pengembangan)**

#### **a. *Flowchart Multimedia Pembelajaran***

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran adalah membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. *Flowchart* media pembelajaran interaktif berbasis sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran seni budaya dengan materi seni tari untuk siswa SMA/MA/SMK dapat dilihat pada lampiran.

#### **b. *Storyboard Multimedia Pembelajaran***

Storyboard dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan media yang dikembangkan beserta penjelasan interaksi tiap isi yang terkandung di dalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu sebagai berikut.

- 1) Halaman introduksi. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal multimedia yang berisi judul media pembelajaran.
- 2) Halaman petunjuk. Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam mengakses media pembelajaran dan memberi gambaran awal tentang isi yang terkandung di dalamnya.
- 3) Halaman pendahuluan. Halaman ini menampilkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif ini.

- 4) Halaman materi.
- 5) Halaman evaluasi. Halaman ini berisi tentang soal dan permainan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi dalam media pembelajaran interaktif.
- 6) Halaman galeri.
- 7) Halaman daftar pustaka. Halaman ini berisi mengenai daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran.
- 8) Halaman profil. Halaman ini menampilkan profil penyusun media pembelajaran.

**c. Pengumpulan bahan pendukung**

Setelah memahami storyboard media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung media pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai materi tari di SMA/MA/SMK sederajat baik dari buku, internet, serta narasumber. Bahan lain yang dibutuhkan adalah musik tari, data ini diperoleh melalui file yang telah tersimpan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman video guna menunjang materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto dan video sesuai dengan materi yang dibutuhkan guna pengembangan media pembelajaran.

Materi tari yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik* mengacu pada buku paket yang ada di sekolah baik buku paket untuk siswa maupun buku paket pegangan guru. Adapun pengambilan dokumen berupa lirik lagu dan artinya serta gambar tari *Manuk Dadali* dengan beberapa versi



untuk menjadi pembanding dan acuan awal di ambil dari internet. Sedangkan untuk video ajar atau video tutorial diambil melalui proses dokumentasi oleh penelitian ini dengan model penari. Selain video yang dilakukan dengan model penari yaitu proses perekaman suara untuk hitungan gerak masing-masing.

**Berikut ini dokumentasi untuk tari asli *Manuk Dadali***



Gambar 15. Tari *Manuk Dadali* (Doc SMKN Cikarang Barat, 2015).



Gambar 16. Tari *Manuk Dadali* (Doc. Pena Bangsa, 2016).



#### **d. Tahap produksi**

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan media berdasarkan flowchart dan storyboard yang telah dijelaskan di atas. Tahap produksi pembuatan media dilakukan dengan pengambilan video tari tutorial terlebih dahulu, kemudian recoring audio untuk hitungan gerak tari, dan yang terakhir editing video dan audio untuk kemudian di masukkan ke dalam media interaktif tari *Dadali Campeurnik*.

Berikut ini dokumentasi tari *Dadali Campeurnik* (pengembangan dari tari *Manuk dadali*) saat pengambilan video.



Gambar 17. Tari *Dadali Campeurnik*, pose awal atau *opening* sebelum mulai (Sitti, 2018).



Gambar 18. Tari *Dadali Campeurnik*, gerakan maju dengan mengepakkan sayap (Sitti, 2018).

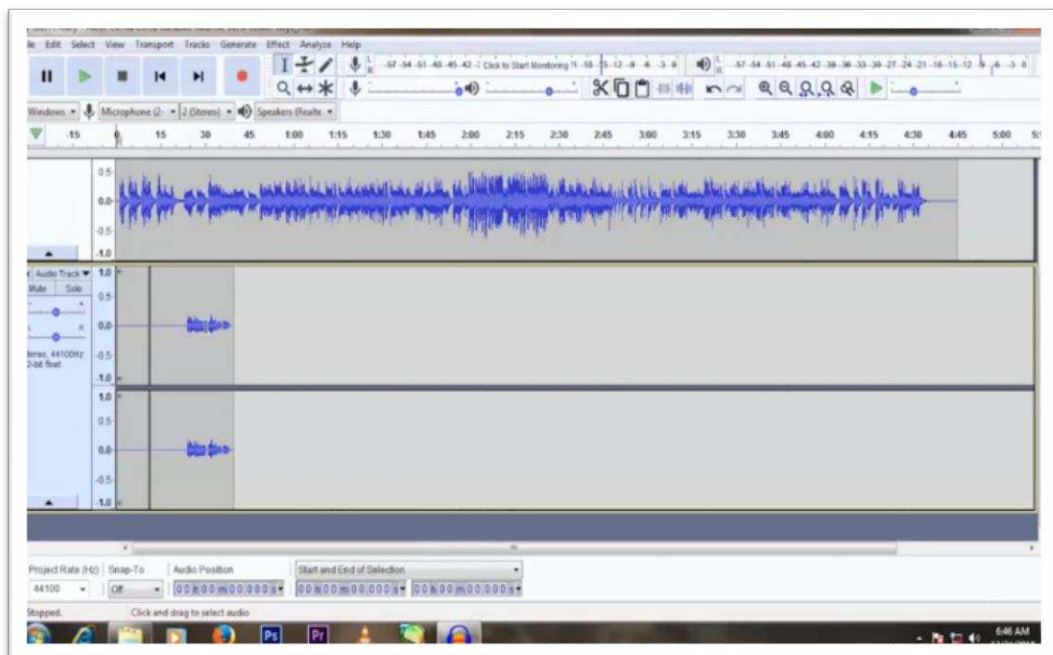


Gambar 19. Tari *Dadali Campeurnik*, pose bagian 1 (Sitti, 2018).

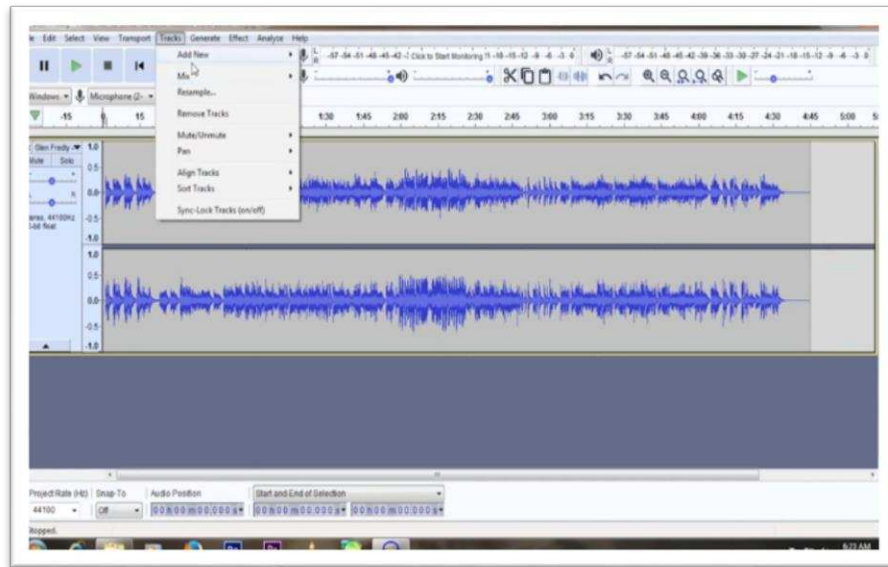


Gambar 20. Tari *Dadali Campeurnik*, bagian 1 (Sitti, 2018).

Berikut ini foto proses recording audio untuk video tutorial gerak tari Laki-laki dan gerak tari perempuan.



Gambar 21. Tampilan *recording* hitungan di laptop (Sitti, 2018).



Gambar 22. Tampilan *recording* hitungan di laptop (Sitti, 2018).

Berikut ini adalah tampilan 3 video pada media interaktif tari *Dadali Campeurnik*. Video pertama merupakan video tutorial untuk gerak laki-laki, video kedua merupakan video tutorial untuk gerak perempuan, dan video yang terakhir adalah video gabungan antara gerak laki-laki dan gerak perempuan dilengkapi dengan busana tari dan rias tari.

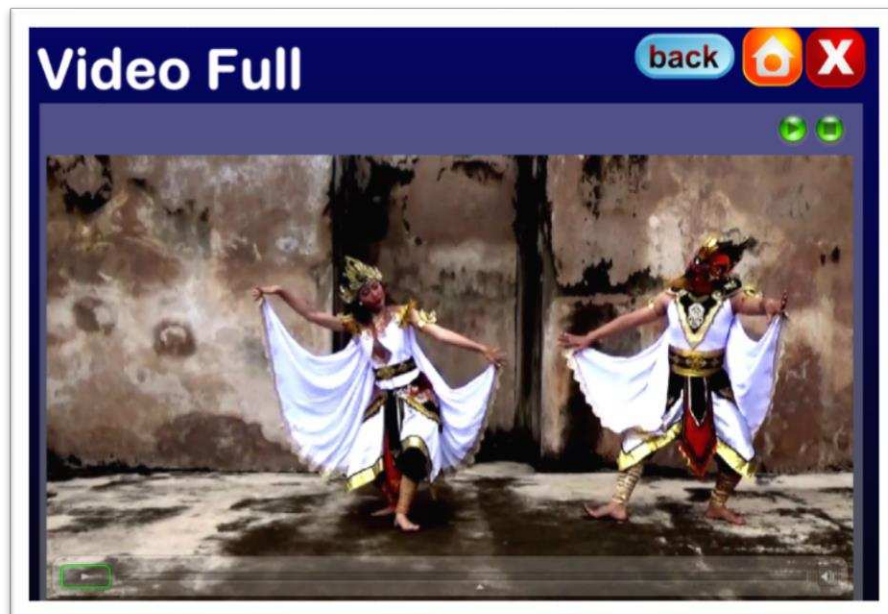


Gambar 23. Tampilan video tari, salah satu ragam laki-laki (Sitti, 2018).





Gambar 24. Tampilan video tari, salah satu ragam perempuan (Sitti, 2018).



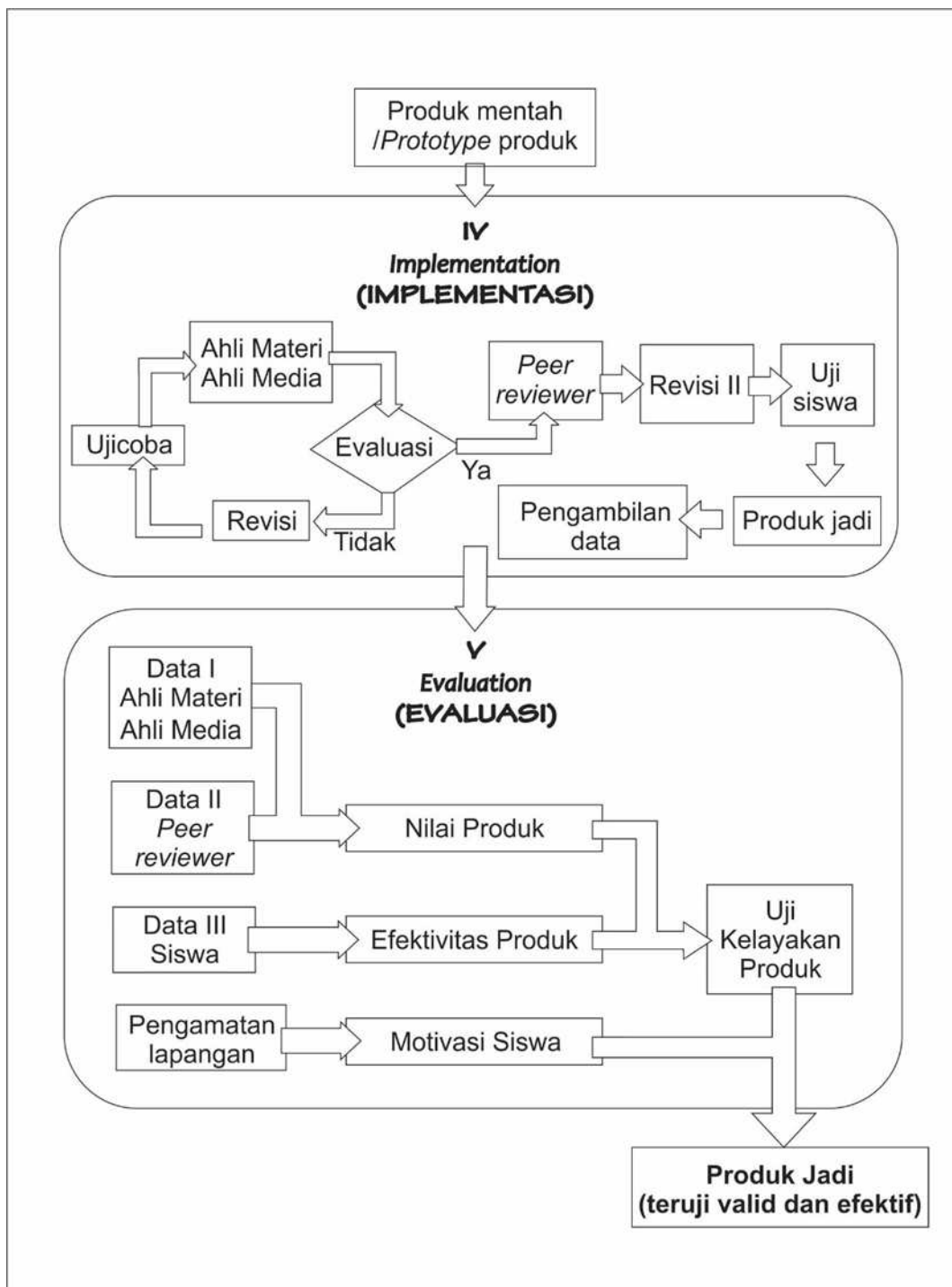
Gambar 25. Tampilan video tari *Dadali Campeurnik* berpasangan (Sitti, 2018).

**e. Pengemasan produk**

Setelah tahap produksi media selesai, kemudian produk dikemas ke dalam bentuk CD pembelajaran.



Gambar 26. Cover CD tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).



Gambar 27. Diagram alir prosedur/skema eksperimen dalam penelitian pembuatan media interaktif yang sesuai dengan model *ADDIE*

Pengembangan produk awal adalah mengembangkan tari nusantara, tari *Manuk Dadali* yang telah berkembang menjadi tari *Dadali Campeurnik* melalui proses kreatif oleh koreografer. Format pertama adalah format tari berpasangan dengan penari laki-laki dan penari perempuan dalam tarian *Dadali Campeurnik*.



Gambar 28. Gambar penari laki-laki dan penari perempuan tari *Dadali Campeurnik* (Angga, 2018).

Tari *Dadali Campeurnik* pun dapat ditarikan secara individu jika memang memungkinkan, karena komposisi dari tarian *Dadali Campeurnik* terdapat gerakan khusus penari laki-laki dan gerakan khusus untuk penari perempuan.




1. Gerak Tari *Dadali Campeurnik* berpasangan



Gambar 29. Pembuka pada media interaktif tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

**Tabel 07. Gerak Tari *Dadali Campeurnik* Berpasangan.**

No	Gerak
1	 <p data-bbox="563 1827 1209 1865">Gambar 30. Tari <i>Dadali Campeutnik</i> (Sitti, 2018).</p>

Penjelasan:

Gerak Introduksi merupakan gerak awal pada sebuah tarian, pada tari *Dadali Campeurnik* gerak introduksi diawali dengan diam selama empat hitungan sebelum memulai untuk gerak selanjutnya, gerak tersebut dimaksudkan untuk persiapan. Pada gerak introduksi tari *Dadali Campeurnik* ini baik penari perempuan maupun penari laki-laki sama-sama berdiri dan saling berdampingan dalam panggung (*on stage*).



Gambar 31. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak Introduksi selanjutnya yaitu, penari perempuan dan penari laki-laki melangkah kedepan dengan kaki kanan terlebih dahulu dan dengan gerakan tangan naik dan turun (mengepakkan sayap), gerakan ini dilakukan selama  $4 \times 8 + 4$  hitungan. Dengan gerakan maju  $1 \times 4$ , kemudian penari perempuan menghadap ke kanan dan penari laki-laki menghadap ke kiri  $1 \times 4$ , setelah itu penari perempuan dan penari laki-laki menuju kebelakang dengan hitungan  $1 \times 4$ . Gerakan selanjutnya dengan hitungan yang sama hanya bertukar posisi antara posisi penari perempuan dan posisi penari laki-laki, gerakan terakhir yaitu berhadap-hadapan kemudian menghadap kedepan dilakukan  $1 \times 8 + 4$ .



Gambar 32. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Ragam I

Gerak pertama bagian kanan, pada gerakan ini penari perempuan berada pada sebelah kanan dan penari laki-laki berada pada sebelah kiri, penari perempuan dan penari laki-laki menarikan gerakan pertama bagian kanan dengan hitungan 4X8. Pada hitungan 1X8 untuk penari perempuan adalah. Tangan kanan di atas, tangan kiri di bawah, kepala patah ke kanan dan ke kiri secara bergantian. Sedangkan penari laki-laki kebalikan dari gerak penari perempuan.



Gambar 33. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak kedua bagian kanan dilakukan 1X8, baik penari perempuan dan penari laki-laki pada bagian ini sama yaitu menggerakkan tangan ke bawah dan ke atas secara bergantian, gerakan kepala mengikuti gerakan tangan.



Gambar 34. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak ketiga bagian kanan, pada gerakan ini dilakukan selama 1X8. Gerakan untuk penari perempuan adalah dengan menda 1X4 dan naik 1x4 selama 1X8 gerakan kepala di goyangkan ke kanan dan ke kiri dengan posisi tangan membentang di atas menyerupai sayap. Sedangkan untuk penari laki-laki, hitungan 1X4 bergerak ke arah kanan dengan mengangkat kaki kiri pada hitungan ke 4 dan membentangkan sayap pada hitungan ke empat, selanjutnya bergerak ke arah kiri dengan hitungan lima sampai delapan dengan mengangkat kaki kiri dengan hitungan ke empat dan membentangkan sayap pada hitungan ke delapan.





Gambar 35. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak keempat bagian kanan, hitungan 1,2, 5, dan 6 penari perempuan melakukan gerakan merendah dengan kepala terlebih dahulu dengan posisi tangan masih tetap seperti gerakan sebelumnya, dan pada hitungan 3,4,7, 8 gerakan naik dengan kepala terlebih dahulu, dengan posisi tangan masih sama. Sedangkan pada gerakan penari laki-laki masih sama dengan gerakan sebelumnya.



Gambar 36. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak peralihan, pada gerakan peralihan hanya menggunakan empat hitungan, dengan posisi penari perempuan dibelakang penari laki-laki. osisi penari perempuan level atas dan posisi penari laki-laki level bawah.



Gambar 37. Gambar Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

	<p>Penjelasan:</p> <p>Gerak pertama bagian kiri, pada gerakan ini penari perempuan berada pada sebelah kiri dan penari laki-laki berada pada sebelah kanan, penari perempuan dan penari laki-laki menarikan gerakan pertama bagian kiri dengan hitungan 4X8. Pada hitungan 1X8 untuk penari perempuan adalah. Tangan kanan di atas, tangan kiri di bawah, kepala patah ke kanan dan ke kiri secara bergantian. Sedangkan penari laki-laki kebalikan dari gerak penari perempuan.</p>
5	<div data-bbox="395 846 1342 1480" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="560 1518 1209 1554">Gambar 38. Tari <i>Dadali Campeurnik</i> (Sitti, 2018).</p> <p>Penjelasan:</p> <p>Gerak ke dua bagian kiri, Gerak kedua bagian kanan dilakukan 1X8, baik penari perempuan dan penari laki-laki pada bagian ini sama yaitu menggerakkan tangan ke bawah dan ke atas secara bergantian, gerakan kepala mengikuti gerakan tangan.</p>





Gambar 39. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan :

Gerak ke tiga dan ke empat kiri, pada gerakan ini dilakukan selama 1X8. Gerakan untuk penari perempuan adalah dengan menda 1X4 dan naik 1x4 selama 1X8 gerakan kepala di goyangkan ke kanan dan ke kiri dengan posisi tangan membentang di atas menyerupai sayap. Sedangkan untuk penari laki-laki, hitungan 1X4 bergerak ke arah kanan dengan mengangkat kaki kiri pada hitungan ke 4 dan membentangkan sayap pada hitungan ke empat, selanjutnya bergerak ke arah kiri dengan hitungan lima sampai delapan dengan mengangkat kaki kiri dengan hitungan ke empat dan membentangkan sayap pada hitungan ke delapan.

Sedangkan pada gerakan ke empat, gerak keempat bagian kir,, hitungan 1,2, 5, dan 6 penari perempuan melakukan gerakan merendah dengan kepala terlebih dahulu dengan posisi tangan masih tetap seperti gerakan sebelumnya, dan pada hitungan 3,4,7, 8 gerakan naik dengan kepala terlebih dahulu, dengan posisi tangan masih sama. Sedangkan pada gerakan penari laki-laki masih sama dengan gerakan sebelumnya.



Gambar 40. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

#### Ragam II

Pada ragam II bagian I terdapat 2X8 hitungan dengan arah hadap penari perempuan menghadap ke belakang sedangkan penari laki-laki menghadap ke depan. Gerak tari penari perempuan adalah dengan mengangkat kedua tangan membentangkan sayap dan pinggul di geolkan ke arah kanan dan kiri secara bergantian. Sedangkan untuk gerak penari laki-laki adalah 2X8, 1X4 gerakan melangkah ke depan kiri dengan menyilangkan kedua tangan di depan dada dan pose terakhir membentangkan sayap, kemudian hitungan 5-8 menggerakkan kedua tangan ke bawah dan ke atas secara bergantian. Setelah itu 1X8 kaki kiri bergerak ke belakang dan arah hadap ke belakang, dengan tangan di gerakkan ke atas dan ke bawah secara bergantian.



Gambar 41. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Pada ragam II bagian I terdapat 2X8 hitungan dengan arah hadap penari perempuan menghadap ke depan sedangkan penari laki-laki menghadap ke belakang. Gerak tari penari perempuan adalah dengan mengangkat kedua tangan membentangkan sayap dan pinggul di *geolkan* ke arah kanan dan kiri secara bergantian. Sedangkan untuk gerak penari laki-laki adalah 2X8, 1X4 gerakan melangkah ke depan kiri dengan menyilangkan kedua tangan di depan dada dan pose terakhir membentangkan sayap, kemudian hitungan 5-8 menggerakkan kedua tangan ke bawah dan ke atas secara bergantian. Setelah itu 1X8 kaki kiri bergerak ke depan dan arah hadap ke depan, dengan tangan di gerakkan ke atas dan ke bawah secara bergantian.



Gambar 42. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Ragam III bagian kanan

Penari perempuan bergerak ke arah kanan dengan tangan kanan di atas dan tangan kiri di bawah, kepala di gerakkan ke kanan dan ke kiri secara bergantian dilakukan 1x4, kemudian hitungan 5-8 ke dua tangan penari perempuan di taruh di depan mata dan di gerakkan secara bergantian dilakukan 1X4, kemudian arah hadap berputar. Kemudian untuk gerak penari laki-laki adalah, hitungan 1X4 kedua tangan diputar di depan dada dan di bentangkan di samping, kemudian kaki melangkah ke kanan secara bergantian. Hitungan 5-6 kaki di jinjit kedua tangan di bentangkan kesamping, dan hitungan 7-8 berjalan dengan kaki dijinjit ke arah kanan penari perempuan.



Gambar 43. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Ragam III bagian kiri

Penari perempuan bergerak ke arah kiri dengan tangan kiri di atas dan tangan kanan di bawah, kepala di gerakkan ke kanan dan ke kiri secara bergantian dilakukan 1x4, kemudian hitungan 5-8 ke dua tangan penari perempuan di taruh di depan mata dan di gerakkan secara bergantian dilakukan 1X4, kemudian arah hadap berputar. Kemudian untuk gerak penari laki-laki adalah, hitungan 1X4 kedua tangan diputar di depan dada dan di bentangkan di samping, kemudian kaki melangkah ke kiri secara bergantian. Hitungan 5-6 kaki di jinjit kedua tangan di bentangkan kesamping, dan hitungan 7-8 berjalan dengan kaki dijinjit ke arah kiri penari perempuan.





Gambar 44. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

Gerak penutup

Pada gerak ini dibagi menjadi dua bagian, yang pertama arah hadap ke depan 1X8 dan yang ke dua arah hadap ke belakang 1X8, masing-masing tersebut gerakannya sama yang membedakan hanya terletak pada arah hadap saja. Pada saat melakukan gerakan ini badan sedikit turun, melangkah maju 2 hitungan 1,2,5,6 adalah kaki kanan sedangkan untuk hitungan 3,4,7,8, adalah kaki kiri. kali hitungan lalu bergantian, kedua tangan di gerakkan ke atas dan ke bawah secara bergantian.



Gambar 45. Tari *Dadali Campeurnik* (Sitti, 2018).

Penjelasan:

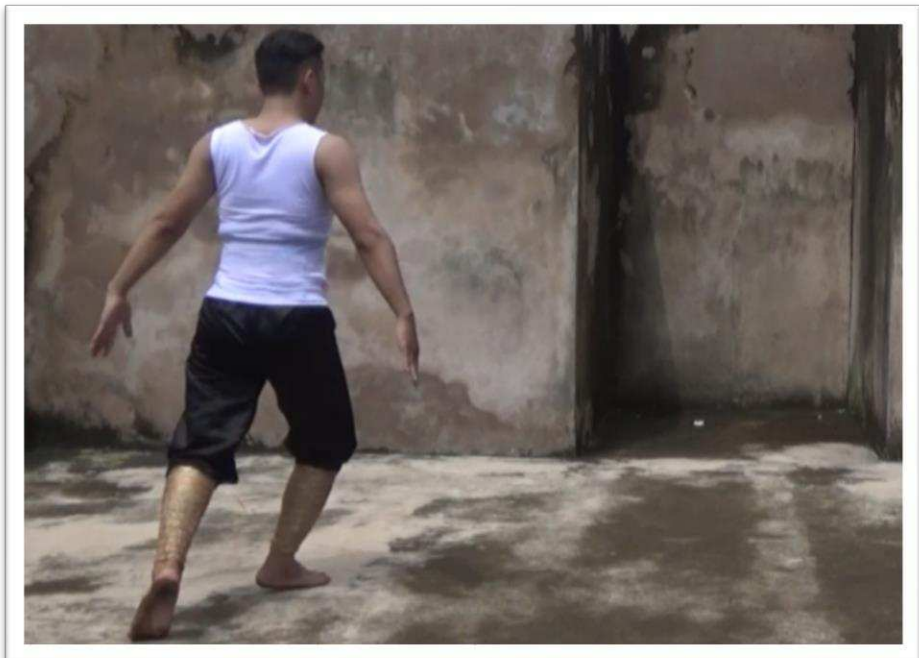
Gerak penutup

Pada gerakan ini semua penari baik penari perempuan maupun penari laki-laki menghadap kebelakang dengan berjalan dan menggerakkan kedua tangan ke atas dan ke bawah di bagian samping secara bergantian ke atas dan ke bawah dengan 2X8 berjalan ke belakang, 2X8 berjalan ke depan kemudian 1X8 berjalan ke luar *stage*/ panggung.

2. Ragam Gerak Tari *Dadali Campeurnik* untuk laki-laki
  - a. Introduksi



Gambar 46. Intoduksi penari laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 47. Introduksi penari laki-laki (Sitti, 2018).





Gambar 48. Introduksi penari laki-laki (Sitti, 2018).

b. Ragam 1 Kanan



Gambar 49. Ragam 1 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 50. Ragam 1 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018)



Gambar 51. Ragam 1 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).

c. Ragam 1 Kiri



Gambar 52. Ragam 1 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 53. Ragam 1 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 54. Ragam 1 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).

d. Ragam 2 Kiri



Gambar 55. Ragam 2 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 56. Ragam 2 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 57. Ragam 2 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



e. Ragam 2 kanan



Gambar 58. Ragam 2 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).

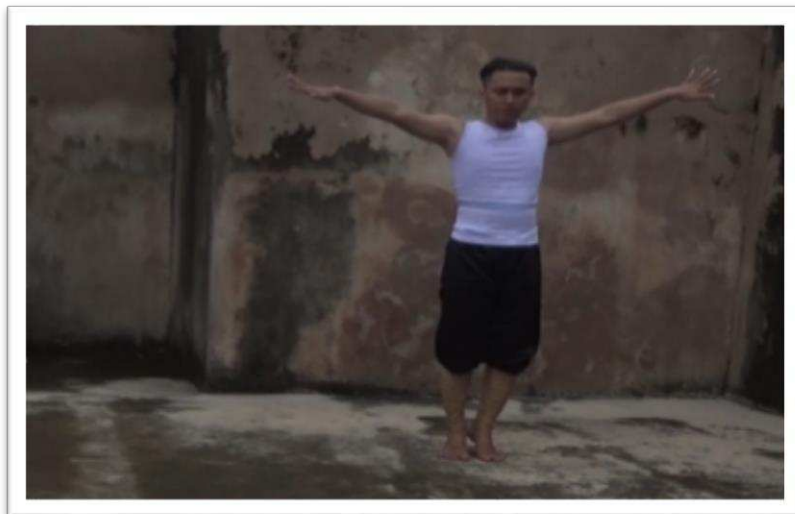
f. Ragam 3 Kanan



Gambar 59. Ragam 3 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 60. Ragam 3 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 61. Ragam 3 kanan gerak laki-laki (Sitti, 2018).



g. Ragam 3 Kiri



Gambar 62. Ragam 3 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 63. Ragam 3 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 64. Ragam 3 kiri gerak laki-laki (Sitti, 2018).

h. Ragam 4



Gambar 65. Ragam 4 gerak laki-laki (Sitti, 2018).



Gambar 66. Ragam 4 gerak laki-laki (Sitti, 2018).

i. Ending



Gambar 67. Gerak ending atau penutup (Sitti, 2018).



Gambar 68. Gerak ending atau penutup (Sitti, 2018).



Gambar 69. Gerak ending atau penutup (Sitti, 2018).

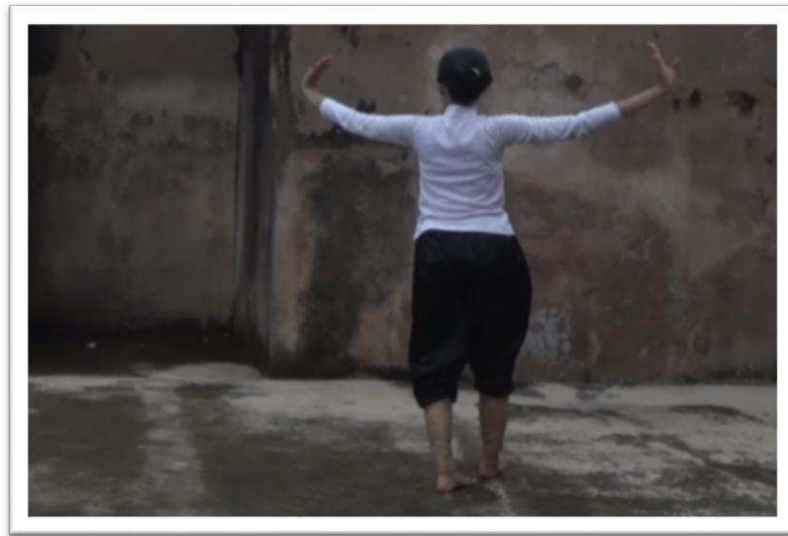
3. Ragam Gerak Tari *Dadali Campeurnik* Untuk Perempuan  
a. Introduksi



Gambar 70. Gerak introduksi penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 71. Gerak introduksi penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 72. Gerak introduksi penari perempuan (Sitti, 2018).

b. Ragam 1 Kanan



Gambar 73. Ragam 1 kanan penari perempuan (Sitti, 2018).





Gambar 74. Ragam 1 kanan penari perempuan (Sitti, 2018)



Gambar 75. Ragam 1 kanan penari perempuan (Sitti, 2018).

c. Ragam 1 Kiri



Gambar 76. Ragam 1 kiri penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 77. Ragam 1 kiri penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 78. Ragam 1 kiri penari perempuan (Sitti, 2018).

d. Ragam 2



Gambar 79. Ragam 2 penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 80. Ragam 2 belakang (Sitti, 2018).



Gambar 81. Ragam 2 depan (Sitti, 2018).

e. Ragam 3 Kanan



Gambar 82. Ragam 3 kanan penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 83. Ragam 3 kanan penari perempuan (Sitti, 2018).

f. Ragam 3 Kiri



Gambar 84. Ragam 3 kiri penari perempuan (Sitti, 2018).



Gambar 85. Ragam 3 kiri penari perempuan (Sitti, 2018).



g. Ragam 4



Gambar 86. Ragam 4 depan penari perempuan (Sitti, 2018).

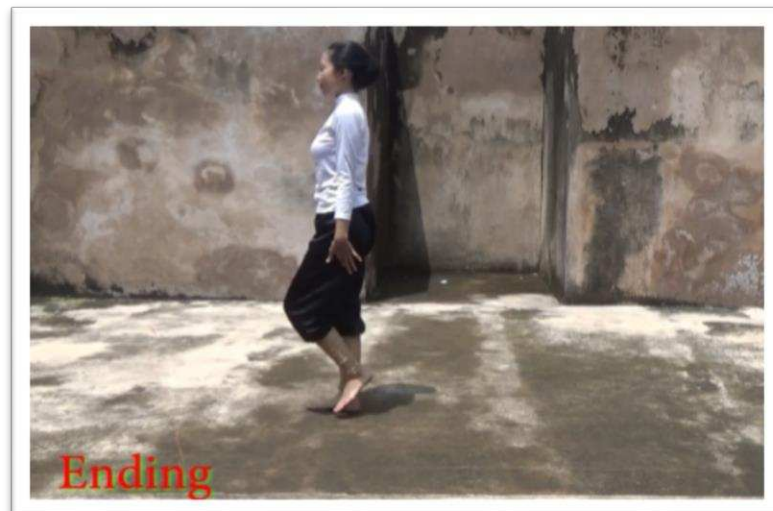


Gambar 87. Ragam 4 belakang penari perempuan (Sitti, 2018).

i. Ending



Gambar 88. Gerang ending atau penutup (Sitti, 2018)



Gambar 89. Gerak ending atau penutup (Sitti, 2018).

**4. *Implementation* (tahap implementasi)**

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi produk awal media pembelajaran dengan metode expert judgement (uji ahli). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum masuk pada tahap uji coba produk. Setelah produk dinyatakan layak untuk *publish* maka langkah selanjutnya adalah

mengujikan kepada teman sejawat juga guru mata pelajaran sebagai penilai kedua setelah uji ahli. Kemudian untuk mengetahui efektifitas produk produk akan diujikan kepada siswa.

Sebelum pada tahap implementasi media interaktif tari *Dadali Campeurnik* mengalami 3 kali revisi hingga dinyatakan layak untuk digunakan menjadi sebuah media ajar yang akan di implementasikan di kelas eksperimen kelas X SMKN 1 Pengasih Kulonprogo.

## **5. *Evaluations* (tahap evaluasi)**

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan.

Data yang diperoleh dari angket dan revisi expert judgement menjadi acuan untuk layak atau tidaknya produk awal menjadi produk siap pakai, jika nilai skor dengan skala likert di atas 70 point setelah perhitungan maka produk dinyatakan siap pakai dan dilanjutkan pada uji peer reviewer. Selanjutnya data yang diperoleh dari angket peer reviewer juga menjadi dasar penilaian produk. Untuk data dari siswa ada 2 macam, yaitu data efektifitas produk dan pengamatan secara langsung

afektif siswa untuk mengetahui perkembangan dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa, dimungkinkan juga dilakukan pengambilan data melalui wawancara tertutup. Setelah itu data di akumulasikan dan diolah sehingga diketahui seberapa besar pengaruh media ini terhadap perubahan dan perkembangan afektif juga psikomotorik siswa.

## **B. Hasil Uji Coba Produk**

Pada tahap hasil uji coba produk di paparkan hasil uji coba kelayakan produk. Hasil kelayakan melalui penilaian ahli materi dan ahli media, sebagai berikut:

### **1. Validasi Ahli**

#### **a. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk (Ahli Media)**

Produk media interaktif divalidasi oleh 2 ahli atau 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Untuk validasi materi dilakukan oleh Dr. Kusnadi, M. Pd dosen Program Studi Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran. Penilaian dari validasi akhir dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 08. Penilaian Aspek Tampilan Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
1	Pemilihan Latar ( <i>Background</i> )	4
2	Tata Letak	4
3	Komposisi Warna	4
4	Kualitas gambar, animasi, dan video	4
5	Keterbacaan Teks	4
6	Pemilihan Jenis Huruf ( <i>font</i> )	4
7	Daya Dukung Musik	4

No	Indikator	Skor
8	Pemilihan Bentuk Tombol	3
9	Ketepatan Penempatan Tombol dan <i>Icon</i>	3
10	<i>Design</i> Luar Produk ( <i>cover and chasing</i> )	3
	Jumlah Skor	37

**Tabel 09. Penilaian Aspek Program Ahli Media**

No	Indikator	Skor
1	Kemudahan Navigasi	4
2	Konsistensi Navigasi	4
3	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	3
4	Kelancaran sistem pengoperasian	4
5	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	4
	Jumlah Skor	19

**Tabel 10. Penilaian Aspek Pembelajaran Ahli Media**

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4
2	Kemudahan pemahaman materi	4
3	Penggunaan Bahasa mudah dipahami	3
4	Pemberian umpan balik	3
5	Kualitas interaksi dengan pengguna	4
	Jumlah Skor	18

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Total} = 37 + 19 + 18 = 74$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Validator Media

$$\text{Frekuensi yang diperoleh} = 92$$

$$\text{Frekuensi yang diharapkan} = 75$$

Hasil Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media 92 % yaitu berada pada skala dengan interpretasi **layak**, dengan catatan harus merevisi sesuai saran. Adapun masukan revisi dari ahli media adalah:

- 1) Bagian-bagian penting pada isi atau materi dalam media harus dibedakan warnanya.
- 2) Tombol on dan off di copy pada semua halaman media
- 3) Logo icon sebaiknya membuat sendiri dan tidak mengambil dari internet
- 4) Musik background harus tetap bunyi jangan sampai berhenti (musik berulang) dan hanya mati jika di tekan tombol pause atau off.
- 5) Dibagian awal media ditambahkan judul tarian.

#### **b. Hasil Uji Coba Kelayakan Produk (Ahli Materi)**

Validasi materi dilakukan oleh dosen Seni Tari Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Dr. Rumi Wiharsih, M. Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Penilaian hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11. Penilaian Aspek Kebenaran Konsep Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Materi sesuai dengan standar kompetensi	3
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	3
	Jumlah Skor	6

**Tabel 12. Penilaian Aspek Materi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Ketepatan Pemilihan Materi	3
2	Kejelasan Materi	3
3	Aktualisasi Materi	4
4	Unsur yang Terkandung dalam Materi	3



No	Indikator	Skor
5	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	3
6	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	3
7	Kemenarikan penyampaian materi	4
8	Kejelasan tampilan dalam penyampaian materi	3
9	Sistematika penyampaian materi	3
10	Cakupan materi sesuai untuk mencapai tujuan	3
	Jumlah Skor	32

**Tabel 13. Penilaian Aspek Pembelajaran Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
1	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3
2	Pemberian umpan balik dan motivasi	3
3	Kesempatan belajar secara mandiri	3
4	Kualitas interaksi dengan pengguna	3
5	Kemungkinan pengaruh kuat terhadap siswa	3
6	Kualitas soal untuk pemahaman konsep	2
7	Meningkatkan kreativitas siswa	3
8	Bantuan belajar dengan program media pembelajaran interaktif	3
	Jumlah Skor	23

**Total Skor** :  $6 + 32 + 23 = 61$

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Validator Materi

Frekuensi yang diperoleh = 76,2

Frekuensi yang diharapkan = 75

Maka hasil pengembangan uji produk kepada validator materi adalah 76,2 % dengan interpretasi **layak**, sehingga Multimedia Pembelajaran Interaktif tari *Dadali Campeurnik* adalah layak digunakan untuk pembelajaran seni budaya tingkat SMKN sederajat. Dengan catatan revisi sesuai dengan saran validator.

### c. Hasil Uji Coba Validator Instrumen

Validasi materi dilakukan oleh dosen Seni Tari Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Wenti Nuryani, M. Pd. Validasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Penilaian hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 14. Perhitungan Untuk Validator Instrumen**

	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
Petunjuk	Petunjuk pengisian lembar jawaban soal dinyatakan dengan jelas.	4
	Keterangan skala penilaian dinyatakan dengan jelas	4
Isi	Indikator penilaian sudah sesuai dengan komponen model pembelajaran	4
	Butir-butir dalam tabel unsur penilaian sesuai dengan tujuan penilaian produk.	4
	Rumusan butir-butir dalam tabel penilaian menggunakan pernyataan yang menuntut pemberian nilai .	4
Bahasa	Rumusan butir-butir dalam tabel unsur penilaian menggunakan bahasa Indonesia yang benar, efektif, komunikatif, dan mudah dipahami.	3
	Kalimat yang digunakan pada butir-butir dalam tabel unsur penilaian tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>

Total Skor : 26

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$$

Validator Instrumen

Frekuensi yang diperoleh = 92

Frekuensi yang diharapkan = 75

Maka hasil pengembangan uji produk kepada validator materi adalah 92 % dengan interpretasi layak, sehingga Multimedia Pembelajaran Interaktif tari Dadali Campeurnik adalah layak digunakan untuk pembelajaran seni budaya tingkat SMKN sederajat. Dengan catatan revisi sesuai dengan saran validator.

Quisioner siswa

**Tabel 15. Perhitungan Untuk Validator Instrumen**

	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
Petunjuk	Petunjuk pengisian lembar penelitian dinyatakan dengan jelas.	4
	Keterangan skala penilaian dinyatakan dengan jelas.	4
Isi	Indikator penilaian sudah sesuai dengan komponen model pembelajaran	4
	Butir-butir dalam tabel unsur penilaian sesuai dengan tujuan penilaian produk.	4
	Rumusan burtir-butir dalam tabel unsur penilaian menggunakan pernyataan yang menuntut pemberian nilai.	4
Bahasa	Rumusan butir-butir dalam tabel unsur penilaian menggunakan bahasa Indonesia yang benar, efektif, komunikatif, dan mudah dipahami.	3
	Kalimat yang digunakan pada butir-butir dalam tabel unsur penilaian tidak menimbulkan penafsiran ganda.	4
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>

Total Skor : 23

Dengan perhitungan sebagai berikut:

Presentase =  $\frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100\%$

Frekuensi yang diharapkan

Validator Instrumen

Frekuensi yang diperoleh = 95

Frekuensi yang diharapkan = 75

Maka hasil pengembangan uji produk kepada validator materi adalah 95 % sehingga Multimedia Pembelajaran Interaktif tari Dadali Campeurnik adalah layak digunakan untuk pembelajaran seni budaya tingkat SMKN sederajat. Dengan catatan revisi sesuai dengan saran validator.

Instrumen siswa

**Tabel 16. Perhitungan Untuk Validator Instrumen**

	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>
Petunjuk	Petunjuk pengisian lembar penelitian dinyatakan dengan jelas.	4
	Keterangan skala penilaian dinyatakan dengan jelas.	4
Isi	Indikator penilaian sudah sesuai dengan komponen model pembelajaran	4
	Butir-butir dalam tabel unsur penilaian sesuai dengan tujuan penilaian produk.	4
	Rumusan butir-butir dalam tabel unsur penilaian menggunakan pernyataan yang menuntut pemberian nilai.	4
Bahasa	Rumusan butir-butir dalam tabel unsur penilaian menggunakan bahasa Indonesia yang benar, efektif, komunikatif, dan mudah dipahami.	4
	Kalimat yang digunakan pada butir-butir dalam tabel unsur penilaian tidak menimbulkan penafsiran ganda.	4
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>

Total Skor : 28

Validator Instrumen

Frekuensi yang diperoleh = 100

Frekuensi yang diharapkan = 75

Maka hasil pengembangan uji produk kepada validator materi adalah 100 % dengan interpretasi layak, sehingga Multimedia Pembelajaran Interaktif tari Dadali Campeurnik adalah layak digunakan untuk pembelajaran seni budaya tingkat SMKN sederajat. Dengan catatan revisi sesuai dengan saran validator.

#### d. Uji Coba Awal

Uji coba awal di lakukan di kelas ekstrakurikuler (kelompok tertutup) dengan jumlah siswa 32, selain dilakukan di kelas ekstrakurikuler (kelompok tertutup) uji coba ini juga dilakukan oleh *peer reviewer* yaitu oleh guru mata pelajaran seni budaya 3 orang. Pada tahap ini yang dilakukan adalah uji validasi produk menggunakan angket dengan perhitungan skala likert.

1. angket peer reviewer
2. angket ekstrakurikuler

**Tabel 17. Angket *Peer Reviewer***

NO	Indikator	Skor
1	Materi ajar dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).	3,7
2	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	4
3	Penggunaan animasi dapat menarik perhatian siswa.	4
4	Video tutorial dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu siswa saat latihan secara mandiri.	4
5	Materi yang ada di dalam multimedia interaktif mudah dipahami oleh siswa.	3,7
6	Multimedia pembelajaran interaktif membuat siswa tertarik menyelesaikan soal-soal yang ada di dalamnya.	3,7
7	Multimedia pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan untuk siswa.	4
8	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran.	3,7
9	Pemilihan backsound sesuai dengan penyajian materi.	4
10	Pemilihan layout sudah tepat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan.	3,7
11	Komposisi warna dan huruf yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif menarik.	3,7
12	Penggunaan menu dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan tidak sulit (mudah dipahami) oleh siswa.	3,7

NO	Indikator	Skor
13	Multimedia pembelajaran interaktif mendukung proses pembelajaran siswa.	4
14	Materi sesuai dengan pedoman belajar.	4
15	Materi yang diberikan menarik untuk dipelajari oleh siswa	4
16	Materi yang diberikan mudah diingat oleh siswa.	4
17	Evaluasi pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan.	4
18	Tata letak (layout) yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif memudahkan untuk mengidentifikasi materi.	3,7
19	Tombol navigasi dapat dioperasikan dengan lancar.	4
20	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan membuat materi belajar mudah dikuasai.	4
21	Kualitas tampilan gambar dan resolusi video cukup jelas.	4
22	Ketepatan ukuran huruf dapat dibaca oleh siswa.	4
		4
23	Ketepatan warna huruf agar bisa dibaca.	4
24	Ketepatan pemilihan tombol navigasi sesuai dengan fungsinya.	4
25	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan mudah digunakan oleh siswa.	4
		80

Total skor : 80

Dengan perhitungan sebagai berikut:

Presentase =  $\frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100$

Frekuensi yang diharapkan

*Peer Reviewer*

Frekuensi yang diperoleh = 97

Frekuensi yang diharapkan = 75



Jadi, hasil pengembangan uji produk kepada peer reviewer adalah 97 % dan media dinyatakan layak digunakan.

**Tabel 18. Angket Ekstrakurikuler**

<b>NO</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
<b>1</b>	Animasi yang digunakan sudah mewakili materi yang diberikan.	<b>3,5</b>
<b>2</b>	Multimedia pembelajaran interaktif lebih memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.	<b>3,4</b>
<b>3</b>	Animasi yang digunakan sangat cocok dengan multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan.	<b>3,3</b>
<b>4</b>	Video tutorial dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu saat praktik tari.	<b>3,6</b>
<b>5</b>	Materi materi yang ada di dalam multimedia interaktif dapat dipahami.	<b>3,1</b>
<b>6</b>	Tertarik menyelesaikan soal-soal yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif.	<b>2,9</b>
<b>7</b>	Multimedia pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan untuk siswa.	<b>3,5</b>
<b>8</b>	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan layak digunakan dalam pembelajaran.	<b>3,4</b>
<b>9</b>	Ketepatan pemilihan backsound dengan penyajian materi.	<b>3,2</b>
<b>10</b>	Pemilihan layout sudah tepat dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan.	<b>2,8</b>
<b>11</b>	Komposisi warna dan huruf yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif menarik.	<b>2,5</b>
<b>12</b>	Penggunaan menu dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan tidak sulit (mudah difahami).	<b>3,3</b>
<b>13</b>	Video tutorial mudah ditiru saat berlatih dengan guru maupun saat berlatih secara mandiri.	<b>3,6</b>
<b>14</b>	Materi yang diberikan sesuai dengan pedoman belajar.	<b>3,2</b>
<b>15</b>	Materi yang diberikan menarik untuk dipelajari.	<b>3,2</b>
<b>16</b>	Materi yang diberikan mudah diingat	<b>3,3</b>
<b>17</b>	Evaluasi pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan.	<b>3</b>
<b>18</b>	Tata letak (layout) yang disajikan pada multimedia pembelajaran interaktif memudahkan untuk mengidentifikasi materi.	<b>3,3</b>
<b>19</b>	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan dapat memudahkan pada saat belajar mandiri.	<b>3,1</b>
<b>20</b>	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan membuat materi belajar mudah dikuasai.	<b>3,4</b>
<b>21</b>	Kualitas tampilan gambar dan resolusi video.	<b>3,3</b>
<b>22</b>	Ketepatan ukuran huruf agar bisa dibaca.	<b>3,2</b>

NO	Pernyataan	Skor
23	Ketepatan warna huruf agar bisa dibaca.	2,5
24	Ketepatan pemilihan tombol navigasi	2,7
25	Multimedia pembelajaran interaktif yang disajikan mudah digunakan oleh siapa saja.	3,1
		79,5

Tabel Penilaian oleh siswa ekstrakurikuler

Total skor :79,5

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Frekuensi yang diperoleh}}{\text{Frekuensi yang diharapkan}} \times 100$$

Peer Reviewer

Frekuensi yang diperoleh = 79,5

Frekuensi yang diharapkan = 75

Jadi, hasil pengembangan uji produk kepada siswa adalah 79,5 % dan media dinyatakan layak

## 2. Operasional *Field Testing* (Uji Lapangan Operasional) Hasil Uji Coba Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah

Uji coba produk ini diujicobakan kepada kelompok kecil yaitu siswa-siswi kelas x yang telah dipilih dalam kelas eksperimen, siswa siswi ini merupakan gabungan dari beberapa kelas yang diambil untuk sample. Dari delapan kelas masing-masing diambil 4 orang dengan kriteria yang telah ditentukan, pada pelaksanaannya menurut observasi tidak ada kendala semua siswa dapat menarikan tari nusantara *Dadali Campeurnik* baik sebelum menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik* maupun sesudah menggunakan media interaktif

*Dadali Campeurnik*. Hanya saja ada perbedaan pada tinggi rendahnya keinginan siswa saat melakukan praktik saat menggunakan dan tidak menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik*, terutama pada siswa laki-laki mereka lebih antusias saat menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik* karena mereka tertarik program pembuatan medianya, siswa laki-laki menganggap bahwa menari bukan hal yang memalukan karena jika pelajaran dan cara mengemasnya sesuai dengan yang mereka anggap pas.

Hasil uji coba eksperimen sebelum menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik*, kegiatan belajar mengajar seperti biasa yaitu di aula dan murid mengikuti gerakan guru secara langsung (menirukan) dari awal hingga akhir tari. Siswa perempuan masih bisa mengikuti berbeda dengan siswa laki-laki yang terlihat merasa bosan. Berbeda dengan hasil uji coba eksperimen setelah menggunakan media interaktif tari *Dadali Campeurnik* siswa laki-laki dapat lebih konsentrasi dari sebelumnya karena didalam media pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik* tidak hanya ada video full saja melainkan juga ada video tutorial dan diperagakan sesuai dengan genrenya masing-masing disamping itu juga ada musik *background* yang membuat siswa dan siswi tidak merasa mengantuk.

### **3. *Dissemination and Implementations* (Desiminasi dan Implementasi) Hasil Uji Coba Kelas Eksperimen**

Deseminasi produk dilakukan dengan sosialisasi kepada siswa SMKN 1 Pengasih Kulonprogo, sedangkan implementasi eksperimen produk diujikan pada kelas X pada 2 kelas khusus sebagai kelas eksperimen dimana siswanya adalah perwakilan dari masing-masing kelas, tahap ini dilakukan menjadi dua bagian

tahap pertama siswa diberi perlakuan seperti biasa saat kegiatan belajar mengajar (sebagai kelas kontrol) pada tahap kedua siswa diberi perlakuan khusus saat kegiatan belajar mengajar (sebagai kelas eksperimen). Pemberian angket kuisioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana minat siswa dalam belajar seni tari.

#### 4. Hasil Perhitungan Efektivitas melalui SPSS

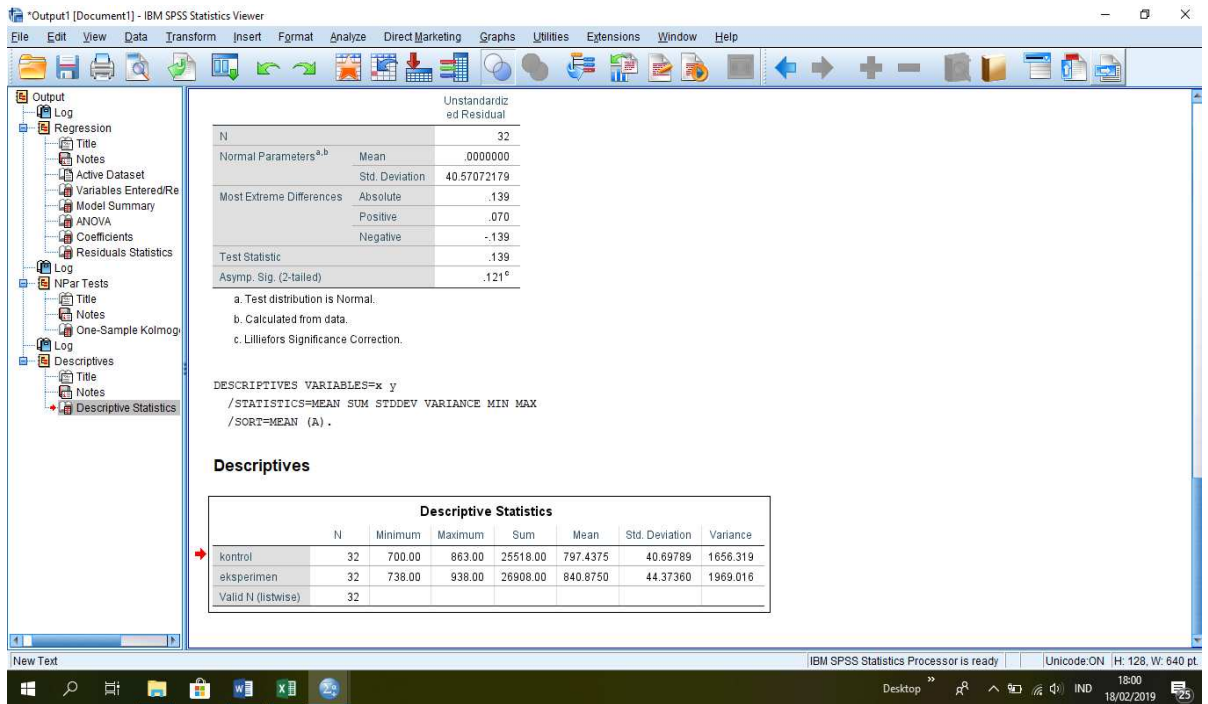
No	Nama	Media	Momen	Penilaian	Total nilai angket	Nilai Motivasi Siswa	Uraian	total nilai angket	nilai	nilai
1	AFFAH V	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	ALUYYA MURFITRANI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
3	ANISA MURFANI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
4	ANISA NURUL FAHMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	BHEITILARASATI	4	3	4	4	3	4	3	4	3
6	CHPINTIARI	3	3	4	4	3	3	4	3	4
7	CHRISTINEOVA SALSAD	4	3	4	4	4	4	4	4	4
8	DEDEK MARIPA	3	3	4	3	3	4	3	3	4
9	DEVANIA VAUVAITI	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	DIANA RA MAGSPANI	4	3	4	3	4	3	4	3	4
11	DINI KURNIATI	4	3	4	4	4	4	4	4	4
12	DINI KURNIATI	3	3	4	3	3	4	3	3	4
13	ELIYUNIA KAMEY SAROH	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	EVELIN CHMITA	4	3	4	4	4	4	4	4	4
15	FADILA PUTRI SABIDI	4	3	4	4	4	4	4	4	4
16	FITRI MURHIDAYAH	3	3	4	3	3	4	3	3	4
17	HASRI DWIJARSIKA	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	HESTY RINAYATI	3	3	4	3	3	4	3	3	4
19	KARTIKA	3	3	3	3	3	4	3	3	4
20	PEBRANTO	3	4	3	3	4	4	4	4	4
21	RATNA VAHYU SARI	4	3	3	4	4	4	4	4	4
22	RIKA ANDARI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
23	RISKY FAJRIANTI	3	3	4	4	4	4	4	4	4
24	RIZKA SVASTIKASARI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
25	RIZKI YULIA	3	3	3	3	3	4	3	3	4
26	RIZKA SVASTIKASARI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
27	SARA MARGARETHA L	3	3	4	3	3	4	3	3	4
28	SITI MUR RAHYU	3	3	3	3	3	3	3	3	3
29	VAOLIA PRISKA ANJANI	4	3	4	3	3	4	3	3	4
30	VERONICA KARTIKA V	3	3	3	3	3	3	3	3	3
31	VAHYU NDIRYANI	3	3	4	3	3	4	3	3	4
32	ZANA BELGISTA	4	4	3	3	4	3	4	3	4

Gambar 90. Data kelas kontrol (Sitti, 2019)



## Statistik Deskriptif

### Descriptives



Gambar 92. Hasil Uji Deskriptif

### Descriptives

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
kontrol	32	700.00	863.00	25518.00	797.4375	40.69789	1656.319
eksperimen	32	738.00	938.00	26908.00	840.8750	44.37360	1969.016
Valid N (listwise)	32						

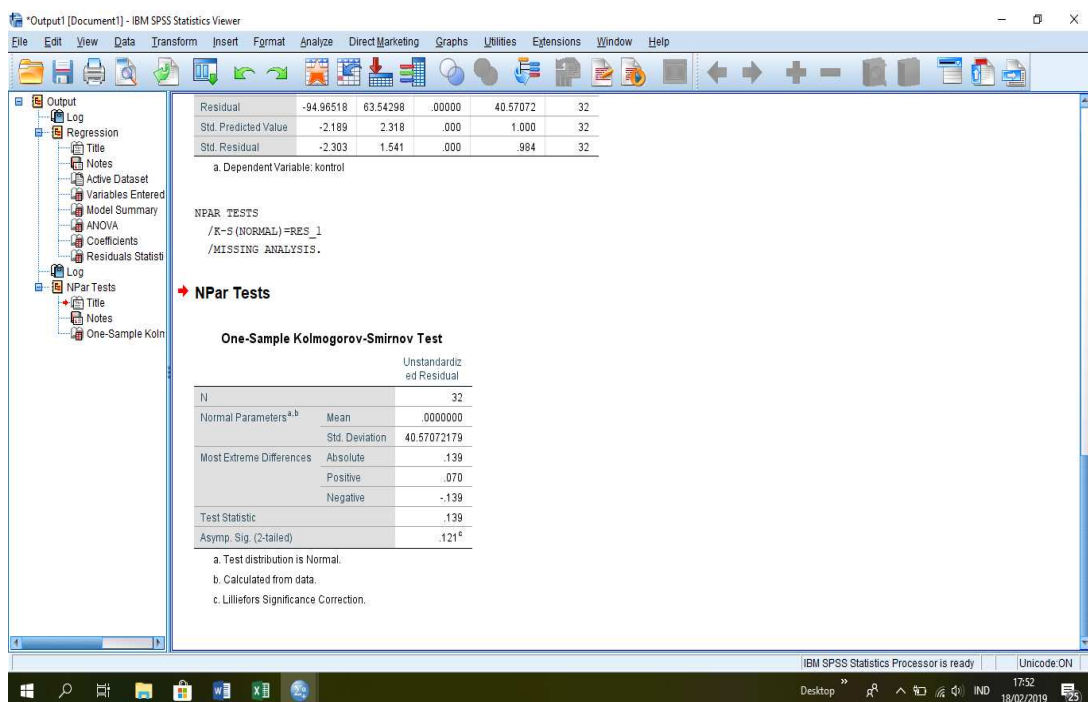
Gambar 93. Hasil Perhitungan Deskriptive (Sitti, 2019)



Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran data. Dari data penelitian berapa nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi/ simpangan baku. Standar deviasi adalah Standar deviasi adalah nilai statistik yang dimanfaatkan untuk menentukan bagaimana sebaran data dalam sampel, serta seberapa dekat titik data individu ke mean atau rata-rata nilai sampel. Sebuah standar deviasi dari kumpulan data sama dengan nol menandakan bahwa semua nilai dalam himpunan tersebut adalah sama. Sedangkan nilai deviasi yang lebih besar menunjukkan bahwa titik data individu jauh dari nilai rata-rata.

Nilai minimum kelas kontrol 70 dan kelas eksperimen 73,8, nilai maksimum kelas kontrol 86,3 dan kelas eksperimen 93,8. Mean kelas kontrol 79,7 dan kelas eksperimen 84. Standar deviasi kelas kontrol 4,06 dan kelas eksperimen 4,43.

### Hasil Uji Normalitas



Gambar 94. Uji Normalitas (Sitti, 2019)

## ➔ NPar Tests

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	40.57072179
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.070
	Negative	-.139
Test Statistic		.139
Asymp. Sig. (2-tailed)		.121 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

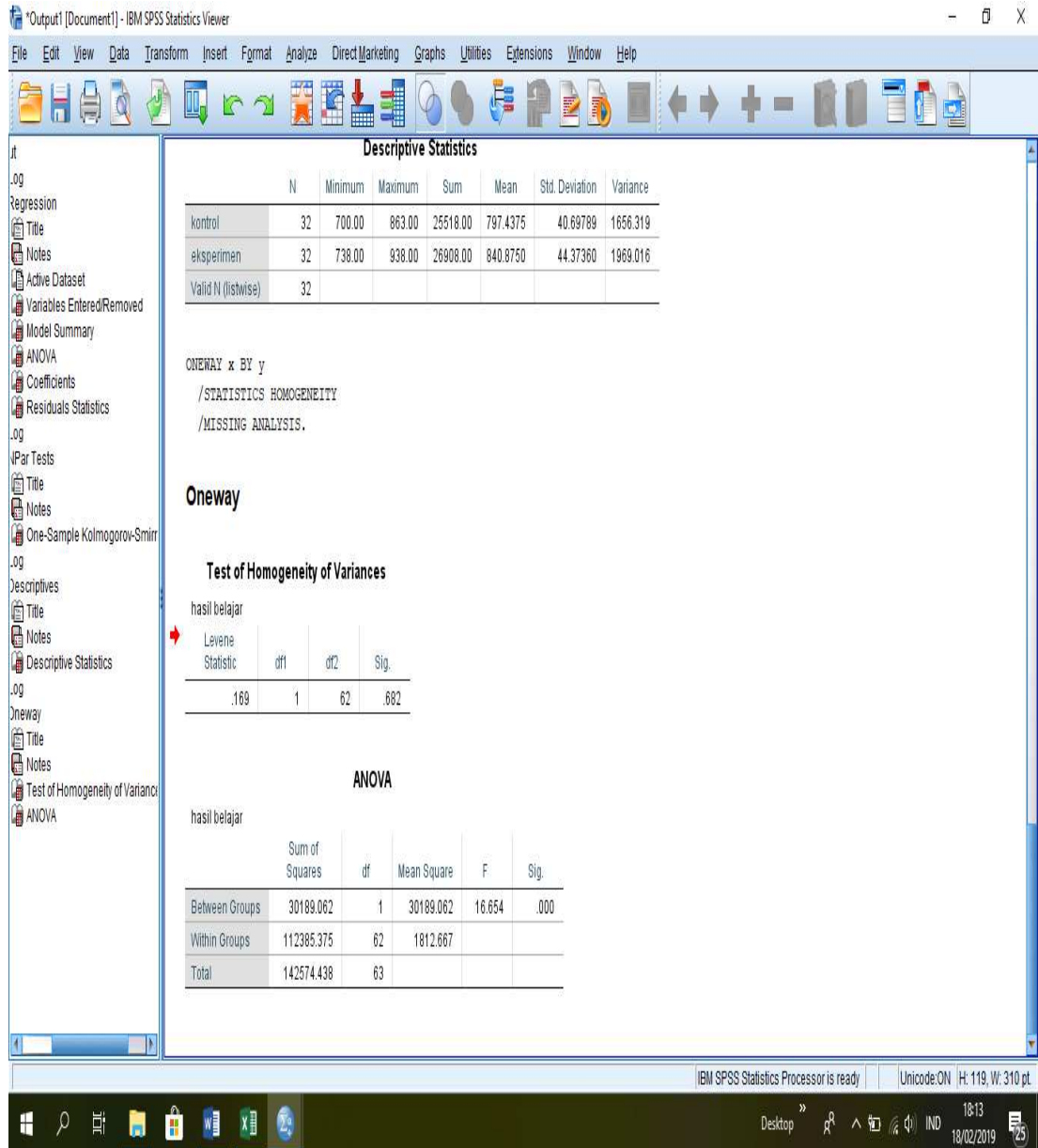
c. Lilliefors Significance Correction.

**Gambar 95. Uji Normalitas Data (Sitti, 2019)**

#### Catatan:

Data dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau nilai z hitung (kolmogorov Smirnov Z) kurang dari 1,960. Tapi biasanya dengan melihat nilai signifikansi saja sudah cukup. Data diatas menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05 yaitu 0,12. Sehingga semua data sudah berdistribusi normal.

## Hasil Uji Homogenitas




Gambar 96. Hasil Uji Homogenitas (Sitti, 2019)

## Oneway

### Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar



Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.169	1	62	.682

### ANOVA

hasil belajar

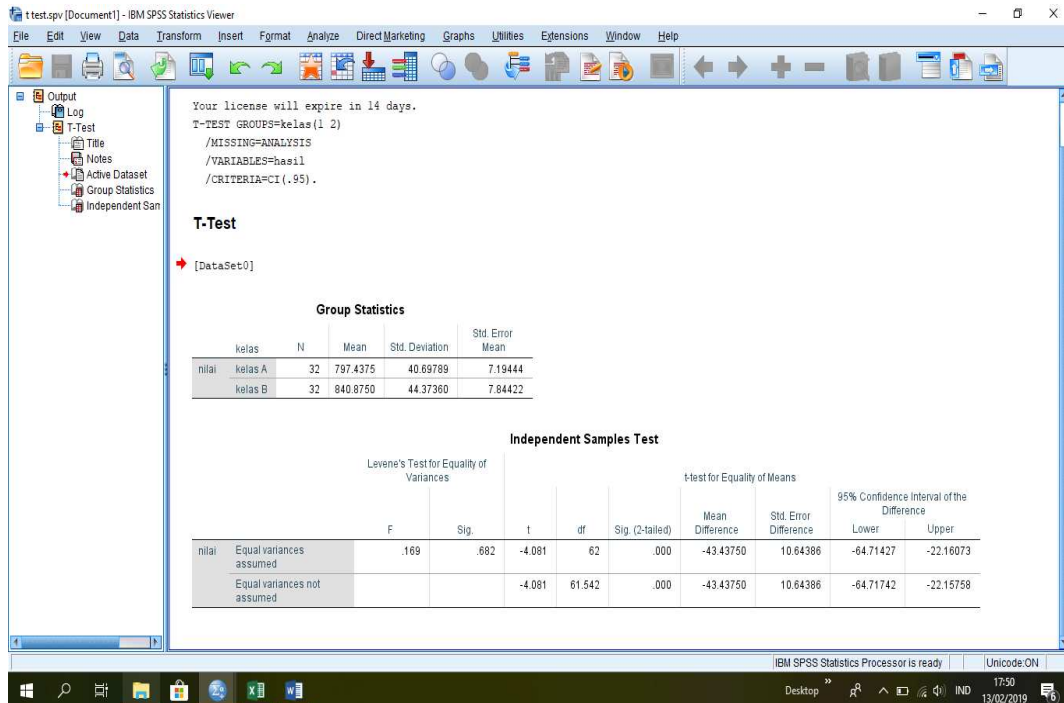
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	30189.062	1	30189.062	16.654	.000
Within Groups	112385.375	62	1812.667		
Total	142574.438	63			

**Gambar 97. Hasil Uji Anova (Sitti, 2019)**

#### Catatan :

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Berdasarkan hasil SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0,68 yang berarti kelas A dan B mempunyai varian yang sama atau homogen. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

## Hasil Uji T



**Gambar 98. Hasil Uji T (Sitti, 2019)**

Dari tabel output SPSS di atas dapat diketahui hubungan antara pengaruh media pembelajaran dengan minat siswa. Adapun hipotesis yang diajukan adalah :

H0 : ada pengaruh media belajar terhadap motivasi siswa

H1 : tidak ada pengaruh media belajar terhadap motivasi siswa

Dasar pengambilan keputusan ada dua macam yaitu dengan melihat nilai signifikansi dan membandingkan t hitung dengan t tabel. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak ada pengaruh variabel atau hipotesis 0 ditolak. Akan tetapi jika taraf signifikansi lebih besar maka ada hubungan antara kedua variabel atau H0 diterima. Berdasarkan perhitungan SPSS didapatkan taraf signifikansi siswa sebesar 0,68 > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa H0 diterima bahwa penggunaan media belajar dapat meningkatkan minat siswa. Jika dilihat dari perbandingan t tabel dengan t hitung, t tabel dengan taraf signifikansi 5% ada pada angka 2,262/-2,262 dan ho ditolak jika nilainya berada di antara -2,262 sampai 2,262. Sedangkan t hitung dari SPSS adalah -4,08 sehingga diluar area pengaruh negatif .sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif media terhadap minat.

### **C. Revisi Produk**

#### **1. *Final Product Revision* (Revisi Produk Akhir)**



Terdapat evaluasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, adalah

- a. Cover sampul & tulisan judul,
- b. Susunan penulisan pada menu
- c. Profile
- d. Petunjuk penggunaan
- e. Pendahuluan
- f. KI, KD, Tujuan
- g. Materi
- h. Teori pengantar
- i. Lampiran apresiasi
- j. Video pembelajaran
- k. Glosarium
- l. Daftar pustaka
- m. Tombol masuk dan keluar

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif tari *Dadali* Campeurnik terdapat dua kali revisi pada produk, sehingga produk mengalami revisi (perubahan) sebagai berikut:





**Tabel 19 .Tampilan proses revisi media hingga media siap digunakan (hasil produk).**

No	Tampilan Media	Keterangan
A	 <p>Gambar 100. Cover sampul &amp; tulisan judul (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada awal pembuatan produk tampilan pada tombol masuk belum diberikan tulisan.</p>
	 <p>Gambar 101. Cover sampul &amp; tulisan judul (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I</p> <p>Untuk revisi I perubahan ada pada tombol merah yaitu terdapat tulisan mulai.</p>




	 <p>Gambar 102. Cover sampul &amp; tulisan judul (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II</p> <p>Pada revisi II perubahan terdapat pada judul multimedia pembelajaran inetraktif, yang semula hanya tulisan “SELAMAT DATANG DI MEDIA PEMBELAJARAN TARI” kemudian berganti menjadi “SELAMAT DATANG DI MEDIA PEMBELAJARAN TARI DADALI CAMPEURNIK”.</p>
B	 <p>Gambar 103. Halaman menu (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal:</p> <p>Pada awal pembuatan produk halaman menu penulisan pada kata PENGANTAR, TUJUAN &amp; SK-KD, MATERI, DAFTAR PUSTAKA berwarna hitam dan <i>icon</i> kartun menggunakan kartun papua.</p>

	 <p>Gambar 104. Halaman menu (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I</p> <p>Perubahan pada tahap revisi I adalah pada warna kata PENDAHULUAN, KI, KD &amp; TUJUAN, MATERI, DAFTAR PUSTAKA, berubah menjadi warna biru, selain itu <i>icon</i> pada halaman ini berubah mejadi kartun tari <i>Dadali Campeurnik</i>, dan ada penambahan tombol <i>on</i> dan <i>off</i> untuk musik atau <i>backsound</i>.</p>
	 <p>Gambar 105. Halaman Profile (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman profil terdapat dua warna pada penulisan yaitu warna merah dan warna hitam.</p>
C	 <p>Gambar 106. Halaman Profile (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I</p> <p>Untuk revisi I perubahan hanya terdapat pada warna huruf saja yang semula terdapat dua warna yaitu warna merah dan warna hitam, pada tahap ini hanya menjadi satu warna yaitu warna merah saja, dan penempatan foto yang semula terdapat di atas kemudian menjadi di bawah.</p>

	 <p>Gambar 107. Halaman Profile (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Pada tahap revisi II perubahan terdapat pada tombol navigasi yaitu penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk <i>backsound</i> musik.</p>
D	 <p>Gambar 108. Petunjuk Penggunaan (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman petunjuk penggunaan warna backroud atau latar berwarna putih.</p>
	 <p>Gambar 109. Petunjuk Penggunaan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :Revisi II:</p> <p>Untuk tahap revisi Iperubahan terdapat pada warna <i>background</i> atau warna latar belakang yang semula berwarna putih menjadi warna merah muda.</p>









	<p>Gambar 110. Petunjuk Penggunaan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Untuk perubahan pada tahap revisi II adalah terdapat pada penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> musik <i>backsound</i>.</p>
E	<p>Gambar 111. Kata Pengantar (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman pengantar <i>icon</i> kartun merupakan gambar tokoh wayang.dan warna pada tulisan kata pengantar berwarna kuning.</p>
	<p>Gambar 112. Halaman Pendahuluan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I:</p> <p>Untuk tahap revisi I kata pengantar berubah menjadi pendahuluan begitupun dengan warnanya berubah menjadi putih, kemudian <i>icon</i> kartun berubah menjadi kartun penari tari <i>Dadali Campeurnik</i> .</p>




	 <p>Gambar 113. Halaman Pendahuluan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Pada tahap revisi II perubahan hanya pada penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk <i>backsound</i> musik.</p>
F	 <p>Gambar 114. Halaman Tujuan, KI, KD (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman Tujuan, KI &amp; KD terdapat <i>icon</i> kartun penari Sumatra dan berlatar belakang warna hitam.</p>
	 <p>Gambar 115. Halaman KI, KD, Tujuan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Untuk tahap revisi I latar belakang berubah menjadi warna biru tua dan kuning, selain itu perubahan juga terdapat pada <i>icon</i> kartun yaitu menjadi kartun penari tari <i>Dadali Campeurnik</i>.</p>




	 <p>Gambar 116. Halaman KI, KD, Tujuan (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Perubahan yang terdapat pada revisi II adalah pada penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk <i>background</i>.</p>
G	 <p>Gambar 117. Halaman Materi (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman menu materi terdapat empat pilihan menu, diantaranya adalah menu teori pengantar, video pembelajaran, lampiran apresiasi, dan evaluasi. Kemudian pada latar terdapat gambar payung dan jendela.</p>
	 <p>Gambar 118. Halaman Materi (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Untuk tahap revisi I perubahan yang terjadi terdapat pada penambahan menu pilihan yaitu menu glosarium, selain itu juga terdapat perubahan pada latar menjadi warna putih.</p>



	 <p>Gambar 119. Halaman Materi (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Perubahan yang terjadi pada tahap revisi II ini ada pada penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> musik atau <i>backsound</i>.</p>
H	 <p>Gambar 120. Teori Pengantar (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman teori pengantar terdapat <i>icon</i> penari tari Sumatra dan latar berwarna biru, kemudian ada tombol navigasi tambahan <i>next</i> dan <i>back</i>.</p>
	 <p>Gambar 121. Teori Pengantar (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Perubahan pada tahap revisi I terdapat pada <i>icon</i> tari menjadi kartun penari laki-laki tari <i>Dadali Campeurnik</i> dan warna latar menjadi warna putih, kemudian tombol <i>next</i> dihilangkan.</p>

	 <p>Gambar 122. Teori Pengantar (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Untuk tahap revisi II perubahan terdapat pada tata letak <i>icon</i> kartun yang semula letaknya di atas kemudian pindah menjadi di bawah, selain itu juga terdapat penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk musik atau <i>backsound</i>.</p>
I	 <p>Gambar 123. Lampiran Apresiasi (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Untuk halman lampiran pada awalnya hanya terdapa foto penari perempuan dan penari laki-lai saja yang memakai kostum tari <i>Dadali Campeurnik</i> secara lemngkap dan latar berwarna biru dengan <i>icon</i> kartun penari Sumatra.</p>
	 <p>Gambar 124. Lampiran Apresiasi (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Pada tahap revisi I perubahan yang terjadi pada latar yang semula berwarna biru berubah menjadi warna putih, kemudian isi dari halaman lampiran berubah menjadi beberapa menu pilihan, diantaranya adalah menu deskripsi tari, deskripsi iringan/musik, galeri foto, deskripsi pola lantai, lirik lagu <i>Manuk Dadali</i>, dan deskripsi kostum.</p>

	 <p>Gambar 125. Lampiran Apresiasi (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi II :</p> <p>Pada tahap revisi II perubahan hanya terdapat pada tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk musik iringan saja.</p>
J	 <p>Gambar 126. Video Pembelajaran (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Tampilan pada halaman video pembelajaran terdapat <i>icon</i> penari kartun.</p>
	 <p>Gambar 127. Video Pembelajaran (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Untuk tahap revisi I perubahan yang terjadi ada pada penambahan tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> untuk musik iringan dan menghilangkan <i>icon</i> kartun.</p>



K	 <p>Gambar 128. Halaman Glosarium (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman glosarium terdapat dua <i>icon</i> penari tari <i>Dadali Campeurnik</i> yang diatas adalah penari perempuan dan yang di bawah adalah penari laki-laki dan penari perempuan.</p>
	 <p>Gambar 129. Halaman Glosarium (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I :</p> <p>Perubahan yang terjadi pada tahap revisi I hanya terdapat pada tombol navigasi <i>on</i> dan <i>off</i> <i>backsound</i> atau musik.</p>
L	<p><b>DAFTAR PUSTAKA</b>  </p> <p>Ali Imron. 1996. <i>Belajar dan Pembelajaran</i>. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya.</p> <p>Dakir. 1993. <i>Dasar-dasar Psikologi</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Yogyakarta.</p> <p>Sanjaya, Wina. 2006. <i>Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan</i>. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.</p> <p>Soedarsono, 1986. <i>Pengantar Pengetahuan dan Komposisi Tari</i>. Jakarta: DepDikBud.</p> <p>Susanto, Ahmad. 2013. <i>Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar</i>. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.</p> <p>Wahyudiyanto. 2008. <i>PengetahuanTari</i>. Surakarta: ISI Press Solo.</p> <p>Gambar 130. Halaman Daftar Pustaka (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awal :</p> <p>Pada halaman daftar pustaka tidak ada revisi.</p>

M	 <p>Gambar 131. Halaman pintu masuk dan pintu keluar (Sitti, 2019)</p>	<p>Produk Awa :</p> <p>Pada halaman pintu masuk dan pintu keluar, terdapat <i>icon</i> penari Betawi dan latar berwarna merah dan putih, untuk <i>icon</i> pintu masuk dan keluar berbentuk pintu.</p>
	 <p>Gambar 132. Halaman pintu masuk dan pintu keluar (Sitti, 2019)</p>	<p>Revisi I:</p> <p>Untuk tahap revisi ini terdapat perubahan pada warna latar menjadi warna biru, selain itu juga <i>icon</i> keluar dan masuk menjadi <i>icon</i> kartun penari tari <i>Dadali Campeurnik</i> perempuan untuk kembali masuk ke media pembelajaran interaktif dan <i>icon</i> penari tari <i>Dadali Camepurnik</i> laki-laki adalah untuk keluar dari media pembelajaran interaktif.</p>

## 2. Hubungan antara media dan peningkatan motivasi belajar

Untuk mencari hubungan antara media dan peningkatan motivasi diperlukan tindakan wawancara dengan salah satu penari *Manuk Dadali* mengenai motivasi yang terdapat dari diri penari saat menarikan tari *Manuk Dadali*, sehingga peningkatan motivasi tersebut dapat dimasukkan ke dalam produk CD media interaktif tari *Dadali ampeurnik*. Guru dapat menjelaskan tari nusantara sekaligus memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mempelajari mata pelajaran seni budaya, dengan begitu diharapkan minat seluruh siswa dapat

meningkat. Berdasarkan wawancara dengan salah seorang penari asli tari *Manuk Dadali* kota Bandung dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif, dan mengembangkan tari *Manuk Dadali* menjadi tari *Dadali Campeurnik* berdampak baik dengan tampilan yang berbeda untuk media belajar akan meningkatkan motivasi dan minat anak untuk mempelajari tari nusantara.

#### **D. Keterbatasan Produk**

Desiminasi produk terbatas hanya pada satu kelas saja yaitu kelas eksperimen, dari 8 kelas yang ada diambil perwakilan kelas untuk diteliti yaitu 4 orang tiap-tiap kelasnya, sample siswanya diambil dari kelas X untuk produk sementara hanya diberlakukan pada kelas ini. Harapan kedepannya produk ini dapat digunakan di banyak sekolah terutama sekolah-sekolah yang belum ada guru seninya.

Penelitian ini hanya mengambil satu sample kelas, yaitu kelas eksperimen. Pada saat kegiatan belajar mengajar dengan sistem *pre test* dan *post test*. Untuk sistem *pre test* hanya menggunakan metode ceramah dan menirukan gerak guru saat praktikum, *pre test* merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai kegiatan untuk menguji tingkatan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan, kegiatan inipun dilakukan sebelum pengajaran diberikan. Sedangkan untuk *post test* menggunakan multi media pembelajaran interaktif tari *Dadali Campeurnik*, disini siswa dapat belajar secara mandiri melihat video tutorial untuk praktikum. Untuk penelitian akan lebih baik jika sample yang diambil meliputi seluruh siswa kelas X yang ada di SMKN 1 Pengasih



Kulonprogo, sehingga pada penelitian dapat digeneralisasikan untuk lingkup yang lebih luas.

Kendala yang terjadi dalam penelitian terdapat pada fasilitas belajar yaitu pada LCD. Pada saat penelitian berlangsung multimedia pembelajaran aktif tari *Dadali Campeurnik* tidak dapat dilihat secara jelas pada warna multi media pembelajaran interaktif, sehingga berdampak pada penilai siswa terhadap kualitas media.

#### **E. Kajian Produk Akhir**

Produk pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif tari *Dadali Campeurnik* untuk peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di SMKN 1 Pengasi Kulonprogo telah melalui tahap uji kelayakan kepada validator ahli media dan kepada validator ahli materi, serta diuji cobakan kepada siswa-siswi SMKN 1 Pengasih Kulonprogo pada kelas eksperimen 1 kelas, serta telah melalui tahap revisi produk, hasil produk akhir adalah CD yang layak digunakan. Berdasarkan penilaian motivasi belajar siswa maka produk dinyatakan efektif.